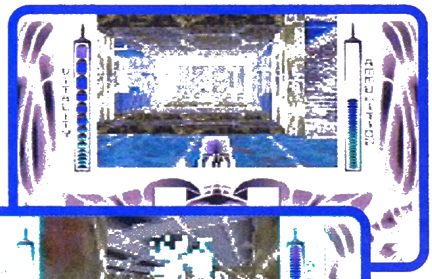
ALIEN BREED 3D

TEAM17'95, 1 gracz, ocena: 70%

To długo zapowiadany i oczekiwany następca serii ALIEN BREED, zrealizowany w DOOM'o-watej konwencji 3D. Mnóstwo trupów, rozrywanych pociskami ciał, zawiłe labirynty, tunele prawie bez wyjścia i mroczna sceneria to cechy tej gry.

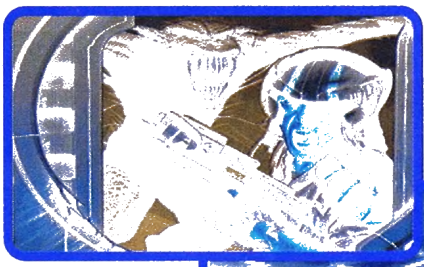
Graficznie została zrealizowana na przyzwoitym poziomie, efekty dźwiękowe są dobre, choć przydałoby się więcej jęków, okrzyków bólu, rozpaczy i nieludzkich odgłosów wydawanych przez atakujące kreatury. Robotę programistów osłabia kiepska muzyka odtwarzana z kompaktu, o małej spójności z tematyką gry, nie wywołująca dreszczyka emocji i nie wprowadzająca w klimat. Zdecydowanie lepiej gra się w oparciu o same efekty dźwiękowe przy wyłączonej muzyce, lub w ogóle bez dźwięku.

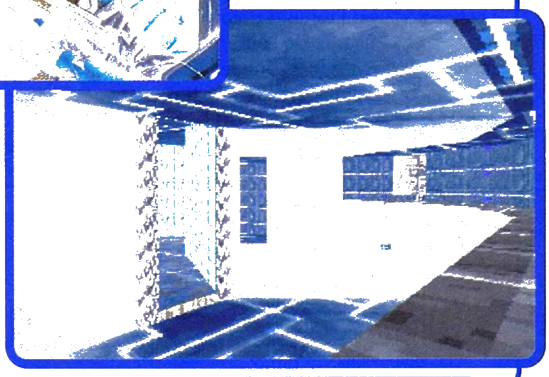


Mimo dość starannie dopracowanej strony wizualnej gracz ma pewien niedosyt, za sprawą braku różnic pomiędzy wersjami na Amigę 1200 i CD32. Wyjątek to ścieżki audio, które jak mówiłem są kiepskie. Ponadto ze względu na niewykorzystanie kości przyspieszającej animację, gra jest stosunkowo wolna mimo małego okienka. Stawia to użytkowników konsoli na gorszej pozycji, ponieważ posiadacze A1200 mogą wykorzystać pamięć FAST i dopalacze, co pozwala przyspieszyć grę i zwiększyć okienko, a gracze na CD32 nie.

Dziwi mnie brak intro, o które aż prosi spragniony multimediów srebrny krążek. Problem ten ma wyeliminować zapowiadana na najbliższe miesiące ulepszona wersja na CD32 pod tytułem ALIEN BREED 3D SPECIAL EDITION. Według mnie jest to lekkie naciągactwo i olewanie konsumenta, płacącego duże pieniądze i żądającego produktu najwyższej jakości, a nie wersji tymczasowych.

Muszę szczerze przyznać, że pierwsze uruchomienie gry z krążka i próby wgryzienia się w świat lochów i korytarzy wywołały u mnie mieszane uczucia. Dopiero dalsze zapuszczanie się w rewiry niedostępne dla słabo uzbrojonej jednostki spowodowały, że przestałem zwracać uwagę na mankamenty i zacząłem się wczuwać. Coraz nowsze potwory, ciekawszy arsenał oderwał mnie totalnie od świata i spowodował zakwalifikowanie tej gry do dobrych, spełniających wymagania nudnego już trochę gatunku korytarzolochołazów.





Wicik

Dystrybutor: MarkSoft, cena: 119,50 (CD32), 115,– (A1200, 2 dyskietki, HD installer)

KID CHAOS

Źli naukowcy porwali biednego dzieciaka przenosząc go maszyną czasu prosto z ery kamienia łupanego w dwudziesty pierwszy wiek. Odziali go w cywilizowane ciuchy, eksperymentowali, jednak nie pozbawili atrybutu charakterystycznego dla jaskiniowca – maczugi. Dzieciak głupi nie był, szybko zorientował się, że istnieje szansa ucieczki i dotarcia do maszyny czasu znajdującej się na końcu długiej drogi podzielonej na pięć różnorodnych etapów, składających się z kolei z trzech podpoziomów. Oczywiście każdy z pięciu etapów opatrzony jest kodem. Problematyczne stały się źródła siłowe, sprytnie ukryte przez naukowców, uniemożliwiające dotarcie do celu.

Urwis jest w swoim żywiole. Wymachuje maczugą na prawo i lewo, niszczy wszystko co popadnie, między innymi ukryte w kwiatkach elementy pola siłowego. Najbardziej wkurzają operujące kałowymi minami łabędzie. Jednak tylko chwilę, bo już za moment kończy etap i przenosi się w zupełnie inne miejsce, przepełnione nowoczesnością i cyber pomysłami. Mimo, że to nie okrzesana bestia, to jednak bardzo wrażliwa i piękno potrafi docenić. Straszliwie podobały się jej zmieniające się i otaczające krajobrazy. Ruchy i skoki też wykonywało mu się z gracją i elegancji. Pomyślał sobie, że ten świat jest trochę lepiej zbudowany, nie monotonny, jak jego dom. Wykonując swoje zadanie zbierał wiele ciekawych rzeczy w postaci jabłek, dodających mu sił, dopalaczy zwiększających jego ruchy ponad dwukrotnie.

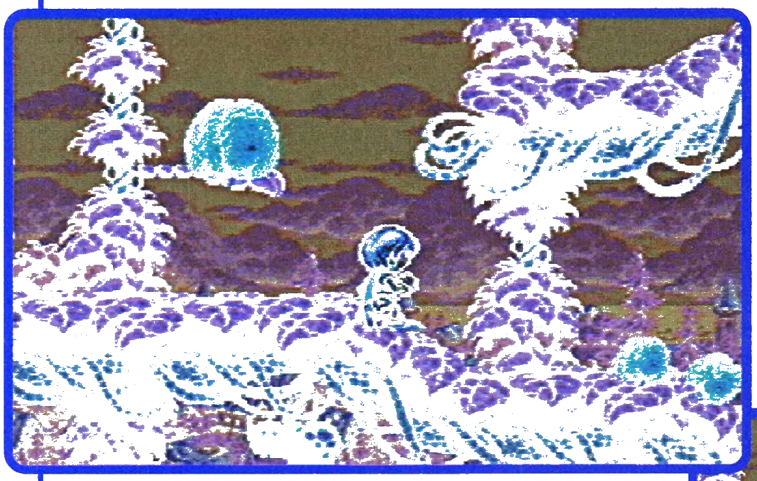
Wypadałoby abym uzupełnił opowieść sympatycznego urwisa o elementy, których on słyszeć i widzieć nie mógł. Po pierwsze KID CHAOS to naprawdę dobra platformówka, z wartką i szybką akcją, ogromną ilością łażenia i ładną muzyką. Poza tym, o jakości produktu i animacji niech świadczy fakt, że napisali go kolesie od wspaniałych LOTUSÓW...

Wicik

OCEAN'94, 1 gracz, ocena: 80%

wersje: A500 (4 dyski), A1200 (3 dyski)

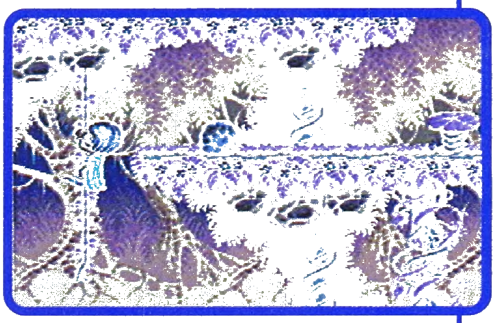
Dystrybutor: Mirage, cena: 58,- zł (CD32)



FLINK

Historia ta opowiada o niesamowitych przygodach Flinka, wywodzącego się z królewskiej rodziny, której spokój został zmącony przez chciwych czarodziejów. Porwali oni całą ferajnę pomijając przy tym naszego księcia, od dziecka wykazującego się przedziwnymi uzdolnieniami. Młodzieniec postanowił udać się do odległej krainy, w której zostali uwięzieni jego krewni.

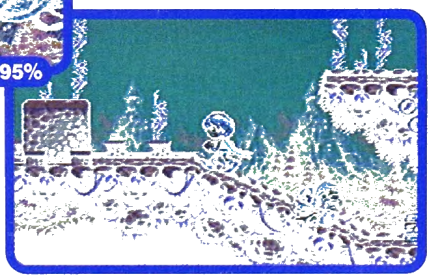
FLINK jest klasyczną platformówką zawierającą elementy przygodowe, podobną trochę do ELFA, jednak zawierającą więcej elementów krajoznawczych. Grafiką i urokiem bije większość konkurencyjnych półkoskoczków, ze względu na przecudowną graficzkę, dopracowaną perfekcyjnie. Wszystkie postacie są duże, świetnie animowane, narysowane z niesamowitą dbałością o szczegóły. Tytułowy Flink posiada wiele klatek miłej animacji, reprezentującej swobodę ruchów i precyzję wykonywanych zadań. Sterowany czterema przyciskami FIRE wykonuje niesamowite ewolucje. Potrafi wspinać się, biec, czołgać, podnosić przedmioty, rzucać nimi, czytać, używać wszystkiego na wszystkim. Pięknie współgrającymi cechami są dwuplanowe tła. Pierwsze, po którym chyżo hasa sobie sterowany przez nas młodzieniec i drugie, wypełniające pierwszy plan o zapierającej dech w piersiach sile ekspresji.



PSYGNOSIS'95, 1 gracz, ocena: 95%

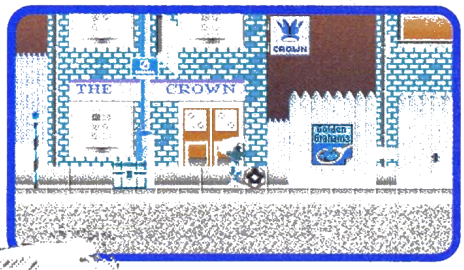
Świat zaczerpnięty został z bajek, jakie kiedyś mamy, babcie i ciocie opowiadały nam na dobranoc, próbując wzbudzić w nas zainteresowanie, trwogę, a chwilami nawet zadumę. Jest on uzupełniony o elementy fantasy – przewijające się w tle smoki, czarownice, gnomy, trolle. FLINK ma szansę stać się dla wielu z nas wzorem niedoścignionym, stawianym jako przykład dla innych próbujących w tej dziedzinie co nieco zdziałać. Życzyłbym sobie i wam, aby tego typu publikacji było jak najwięcej.

Wicik



Grę udostępniła firma CLOCK

SOCCER KID



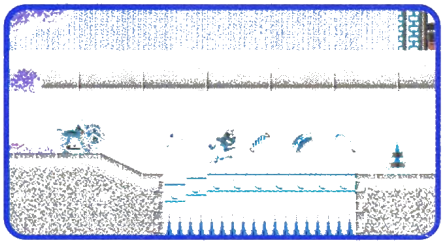
To z pewnością jedna z lepszych platformówek wydana kiedykolwiek na Amigi. Nie bez powodu doczekała się ona reedycji na CD32, wydanej w niedługim czasie po wersji dyskietkowej. Różnice to ładniejsze intro zawarte na srebrnym krążku oraz lepsza i bardziej urozmaicona muzyka w postaci audiotracków odtwarzanych też na zwykłym czytniku. A trzeba przyznać, że muzyczka jest przyjemna i świetnie słucha się jej bez asysty telewizora.

Strona graficzna jest kwintesencją dorobku firmy KRISALIS, która ma na swym koncie kilka efektownych tytułów. Niech najlepszym tego dowodem będą screeny, prezentujące raczej solidność, a nie nowoczesność. Doskonałym uzupełnieniem jest świetnie animowana główna postać, która zgodnie ze scenariuszem jest fanatycznym miłośnikiem piłki nożnej, uzbrojonym w strój piłkarski, korki i przedniej klasy futbolówkę.

Tytułowe piłkarskie dziecię, dzięki fenomenalnej technice dokonuje cudów z piłką, która jest się nieodzownym orężem służącym do pokonywania wielu przeszkód stojących mu na drodze do odnalezienia złotej NIKE, porwanej przez szalonego kosmitę i zniszczonej tak niefortunnie, że rozpadła się ona w kawałki na wszystkie strony świata.

Droga jest długa, prowadzi poprzez wszystkie kontynenty, reprezentatywne dla nich miasta oraz okolice. Każdy etap podzielony jest na dwa odcinki podzielone mniej więcej na połowę. Po drodze znajduje się mnóstwo ciekawostek w postaci bonusowych serduszek dodających energii, owoców nabijających punkty i posterów z idolami. Gra nie zawiera elementów logicznych, co czyni z niej przyjemną i lekką rozrywkę. Muszę się przyznać, że posiada ona bardzo dużą miodność i żywotność, czego nie da się powiedzieć o wielu cudownych dziś graficznie pozycjach. Doskonały relaks, szkoda, że tylko dla jednej osoby.

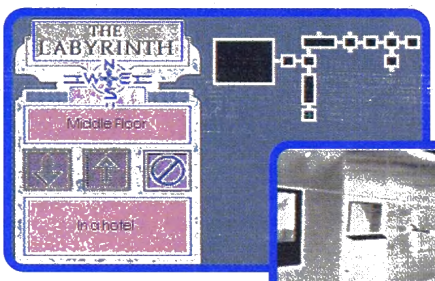
Wic



KRISALIS'94, 1 gracz, ocena: 75%

Dystrybutor: CLOCK

THE LABYRINTH OF TIME



Sięgając do klasyki gier przygodowych wygrzebałem ciekawą i oryginalną pozycję, wydaną głównie z myślą o posiadaczach CD32, CDTV i Amig z napędem CD. LABYRINTH OF TIME ukazał się też na PC (opis w SS'17). Gra opowiada niesamowitą historię, która brzmi mniej więcej tak.

Jesteś zwykłym, przeciętnym śmiertelnikiem znudzonym szarością dnia codziennego. Masz dosyć pracy, monotonnego życia, nie wiesz co ze sobą począć. Wracasz do domu po okropnym tygodniu, rozpoczyna się weekend, a ty tak nawet się specjalnie tym nie przejmujesz. Wsiadasz do metra i nagle czujesz ogarniający twoje ciało, dziwaczny bezwład. Wszystko zaczyna się zmieniać, odnosisz wrażenie, że czas zatrzymał się w miejscu. Przed tobą pojawia się tajemnicza postać opowiadająca swą smutną historię. Okazuje się, że stoi przed tobą duch legendarnego Daedalusa, który zostaje zmuszony do wybudowania kolejnego labiryntu dla skądinąd nam znanego króla Midasa, pragnącego zmaterializować się i zawładnąć całym światem. Do wykonania zamiaru potrzebny jest mu oczywiście labirynt, mający stanowić coś w rodzaju bramy łączącej dwa światy. Zostajesz poproszony przez Daedalusa o powstrzymanie zamiarów złego króla. Jedynym sposobem, mogącym mu w tym przeszkodzić jest oczywiście twoja ingerencja polegająca na zniszczeniu prawie skończonego labiryntu. Mówisz sobie, co mi tam, nie mam nic do stracenia, życie mnie nudzi, dobrze mi zrobi taka odmiana. Wkraczasz do akcji.

Poruszasz się pośród niesamowitych scenerii, przejmujących grozą i jednocześnie zaciekawiających. Rozwiązujesz mnóstwo zagadek logicznych, które, trzeba przyznać, sprawiają trochę problemów. Znajdujesz mapę, posiadającą magiczną moc wypełniania się w momencie odkrycia nowych korytarzy i lokacji. Nie ma co, myślisz sobie, twórca mapy odwalił kawał niezłej roboty. Oprócz mapy znajdujesz różne przydatne przedmioty, o dziwo wykorzystywane w dalszej części twej cudownej wędrówki. Momentami czujesz się znudzony, jednak dopinguje cię piękno labiryntu i konieczność dotarcia do końca w celu powrotu do świata żywych. To tyle z opisu miejsca akcji nie mogącego oddać tego na czym zależy tobie, czyli szczegółów czysto technicznych.

Gra zbudowana jest jako pasmo wielolokacyjnych obszarów, na które składa się w sumie ponad 1800 klatek, wyświetlanych w wysokiej rozdzielczości (stąd miganie obrazu). Samych lokacji jest ponad 275, których przejście zajmuje sporo czasu. Większość grafiki to renderowane, statyczne obiekty 3D, wyświetlane w 256 kolorach. Program posiada bardzo wygodny i przejrzysty interfejs sterowania, wyposażony w ikony przedstawiające możliwe do wykonania czynności, obsługiwany myszą, padem i z klawiatury.

Chciałbym podzielić się wrażeniami spowodowanymi niesamowitością stanu, w jaki wprowadziła mnie muzyka. Robotę wykonywałem w nocy przy zgaszonym świetle i ze słuchawkami na uszach. Muszę powiedzieć, że w pewnym momencie dostałem przysłowiowej KORRRBY. Stan w jaki wprowadziła mnie muzyka można określić jako jazda, bądź wystrzelenie na inną planetę. Posłuchajcie tego sami!!!

Wic

Dystrybutor: CLOCK

EA'94, 1 gracz, Ocena: 55%

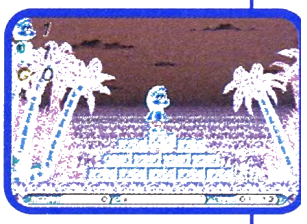
BRIAN THE LION

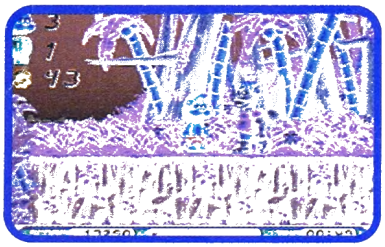
Przygody sympatycznego lwa Briana są treścią bardzo interesującej platformówki spreparowanej przez nieocenione PSYGNOSIS. Gra ta mimo dwóch lat na karku ma nadal dużą wartość estetyczną i świeżość.

Tytułowy Brian – król dżungli (dawniej gitarzysta królowej) jest zmuszony przerwać swe leniwe życie, ponieważ jego serdeczny przyjaciel Krzysiek the Kryształ zostaje uprowadzony przez obrzydliwego stwora GEEZA. Jako wierny i dobry kolega Brian postanawia przebyć niebezpieczne tereny dżungli i poskromić niegodziwca. Droga jednak jest długa, upstrzona mnóstwem zagrożeń – złowrogo nastawionymi, choć milutko wyglądającymi żyjątkami. Aby ta wędrówka nie okazała się zwykłą krajoznawczą wycieczką, najpotężniejszy z kotów wykazać się musi sporą sprawnością fizyczną potrzebną do pokonywania przepaści, rozpadlin, uskoków i innej maści tektonicznych atrakcji.

Dzięki wielkiej różnorodności terenu oraz skomplikowanym wywijasom, będziesz miał dużą przyjemność z grania, ponieważ stworów jest w sam raz, a biegania wystarczająco dużo, by nacieszyć oko cudowną grafiką i zapierającymi dech w piersiach sceneriami. Pomaga też w tym wyborna paralaksa, zbudowana z trójwarstwowego tła. Pierwsza z warstw to np. falujące jezioro, na drugim rozgrywa się zasadnicza akcja, trzecia, najdalej wysunięta przedstawia zmieniający się krajobraz. Programiści zarzekają się, że momentami na ekranie wyświetlane są 182 kolory, zaś Brian posiada 218 klatek animacji. Nie liczyłem ale przyznaję, że to co emituje telewizor wygląda imponująco.

Z atrakcji nie zawartych na dyskietkach, wersja CD32 posiada przerywniki w postaci sekretnych, bonusowych leveli, 3 nowe poziomy oraz 29 cyfrowo odtwarzanych kawałków muzycznych. Grafika i muzyka genialnie się dopełniają, tworząc z gry ekstra platformera dla każdego. Przyznaję, że przez wiele godzin nie mogłem się oderwać. Z olbrzymią satysfakcją wgryzałem się w ten nieskalany świat,



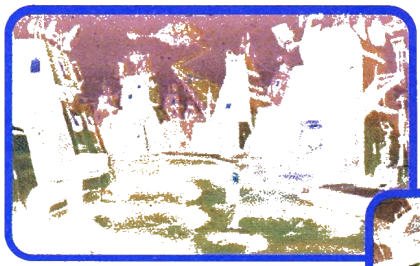


z biciem serca wyczekując co będzie dalej. Bajka!

Wicik

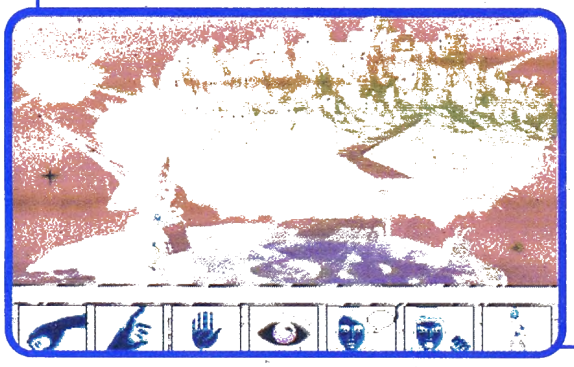
Dystrybutor: CLOCK **Ceny: BRIAN THE LION – 45 zł, UNIVERSE – 62 zł**

UNIVERSE



„Wszechświat" ukazał się już dawno temu na PC i Amigę (opis w SS'19), jednak to wersja Amigowa wzbudziła jak na owe czasy sensację. Grafika wyświetlana była w 256 kolorach bez uszczerbku dla szybkości działania programu. Historia opowiada o sztampowo-prozaicznej przygodzie, jaka przydarzyła się bohaterowi o imieniu Borys. W wyniku intrygi o wątpliwej wiarygodności, został on przeniesiony w zupełnie inny wymiar, do dziwnego systemu planetarnego, gdzie jest bardzo słabe przyciąganie i gdzie żyją dziwni ludzie.

Jak to zwykle bywa, musisz tak pokierować krokami młodzieńca, aby bezpiecznie odstawić go do domu. Na pierwszy rzut oka historyjka ta wydaje się być dobrym materiałem na przygodówkę, szczególnie gdy robi ją CORE DESIGN. Ale UNIVERSE to stanowczo nie jest najbardziej udana gra tej firmy, a wręcz przeciwnie.



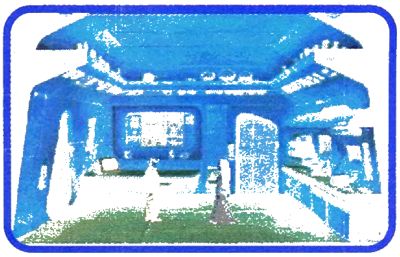
Z tego co naliczyłem, to firma ta ma w swoim dorobku najwięcej tytułów wydanych na CD32, z reguły jednak niewiele różniących się od wersji dyskietkowych. Nie inaczej było tym razem. Brak nowych rozwiązań graficznych, brak intro, nowych sampli czy odgłosów. Wszystko pozostało po staremu, z wyjątkiem dodania 23 cyfrowo odtwarzanych audiotracków. Wspomniane 256 kolorów prezentuje się na konsoli bardzo dobrze, szczególnie, że gra posiada ponad 500 klatek animacji, a postacie świetnie się skalują.

W „temacie" muzyki, bo ją daje się słyszeć najczęściej, mogę wyrazić się jedynie w samych superlatywach. Nie jest ona co prawda tak kozacka jak w LABIRYNTH OF TIME, jednak potrafi mocno zjeżyć włos na głowie, szczególnie gdy grasz późno w nocy i wciągniesz się w fabułę. Miejscami potrafi ona być zajmująca, chociaż znawcy wcale nie zaliczają tej gry do rewelacji. Ja jednak lubię takie schizolskie klimaty, połączone z mroczną atmosferą.

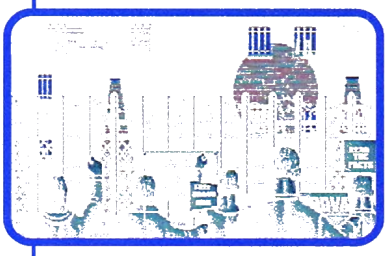
UNIVERSE posiada bardzo rozbudowany interfejs strerowania. Samych podstawowych opcji typu: użyj, weź, popatrz jest siedem, które rozwijają się do kolejnych ośmiu typu: połącz, włóż, otwórz itp. Można więc dokonać praktycznie wszystkiego, jednak większość dziwacznych opcji potrzebna jest tylko raz, w konkretnej sytuacji. Z punktu widzenia gracza jest to zabieg zdecydowanie uprzykrzający życie, szczególnie w wypadku obsługi gry joypadem. Dlatego polecałbym dokupić mychę lub pożyczyć jakąkolwiek od kumpla Amigowca.

Jeśli ktoś lubi przygodówki, jest cierpliwym i dokładnym osobnikiem, to śmiało może grać. Nie polecam jej natomiast posiadaczom przysłowiowych robaków w wiadomym miejscu.

Wittz

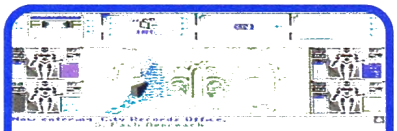


LIBERATION



LIBERATION został spreparowany po sporym sukcesie, jaki odniósł CAPTIVE. Miał ukazać się nawet na PC, jednak słaba sprzedaż wersji CD32 spowodowała wycofanie się firmy MINDSCAPE z tego projektu. Szkoda, że debiut tej gry nastąpił w okresie kiepskiej koniunktury, ponieważ mimo wielu zalet przeszła ona zupełnie nie zauważona. Źle się stało, bo LIBERATION ma kilka ciekawostek, wyróżniających ją z grona kompaktowych masówek.

LIBERATION jest klasycznym role-playing adventure, przenoszącym nas w świat bardzo dalekiej przyszłości. Twoim zadaniem jest rozwikłanie tajemniczego znikania ludzi. Okazało się, że zamiast nich na ulicach zaczęły pojawiać się zmutowane, niebezpieczne dla otoczenia istoty. Jako przenikliwy oficer policji stwierdzasz, że dzieje się coś niedobrego i do rozwikłania problemu wysyłasz grupkę czterech future-druidów. Każdy z nich uzbrojony jest w broń i pięści, posiada pancerz, męczy się, musi odpoczywać i spać. Zachowuje się więc jak człowiek, z wyjątkiem większej wytrzymałości na zniszczenie i ból.



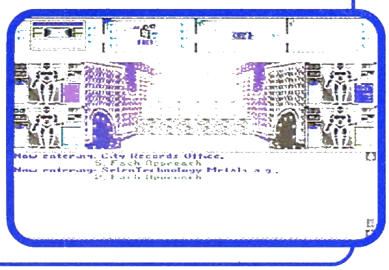
Do sterowania postaciami i obsługi gry można wykorzystywać oryginalny pad lub myszkę. Nauczenie się jak wszystkiego używać, chodzić, mówić itp., zajmuje sporo czasu, ze względu na dużą ilość opcji i lokacji. W związku z tym nie sposób ukończyć gry w kilka wieczorów. Każdego z druidów, pomimo stadnego przemieszczania się, da się obsługiwać w pojedynkę. Posiadają oni charakterystyczne statystyki, wytrzymałości i cechy. Kolesie idealnie pasują do miejskich scenerii, w jakich rozgrywa się akcja. A miasto XIX wieku nie wygląda jak nasze. Całe terytorium podzielone jest na kilka stref o odmiennej scenerii. Każdą strefę zamieszkują inne istoty. Wszystkie przedstawione są jako wektorowe obiekty 3D, mieniące się kolorami. Równie ładnie są wykonane ściany budynków, korytarze i inne animowane obiekty.

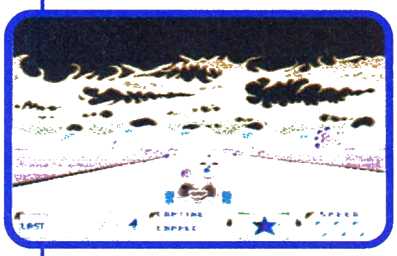
Oprócz łażenia i eksplorowania nowych terytoriów, musisz często ukatrupiać wrogie istoty w osobach smoków, skrytobójców, pojazdów latających i jeżdżących. Tylko „złotówa" jest ci życzliwy i jak dobrze zakręcisz, to podwiezie cię w konkretne miejsce – np. do sklepu, gdzie zaopatrzysz się w potrzebne do otwierania drzwi karty, czy lepszą broń i amunicję.

Spotykane istoty czasem skore są do rozmów. Ponieważ na krążku zawarto ponad godzinę digitalizowanej w wysokiej częstotliwości gadaniny, to właściwie co krok możemy uciąć sobie miłą i bardzo pożyteczną rozmówkę. Oprócz mowy i efektów przygrywa nam cały czas świetna, klimatyczna muzyka. Autorzy zalecają podłączenie konsoli do dobrego stereo, bądź skorzystanie ze słuchawek. Posłuchałem rady i oniemiałem. Bomba!!!

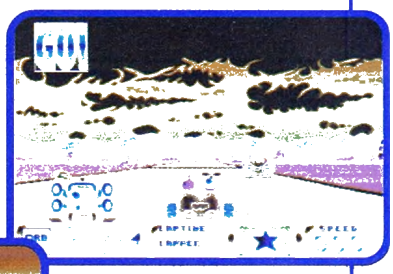
Grafika prezentuje się przyzwoicie z wyjątkiem kiepściutkiego intro. Ratuje je digitalizowana gadka i muzyka. Muszę przyznać, że LIBERATION był na CD32 prekursorem w wielu dziedzinach, w tym pierwszą grą, która wprowadziła mowę o tak wysokiej jakości. Gra jest miodna i rozbudowana. Idealna dla smakosza role-playing, zamiłowanego w prężnym operowaniu mózgownicą i obsługiwaniu tuzinów opcji.

Witzik





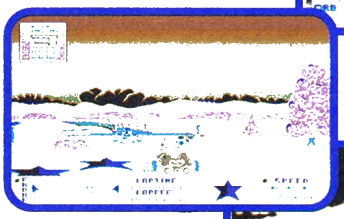
BUMP & BURN

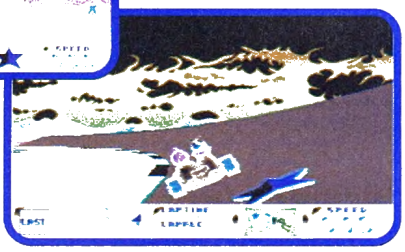


Opisywane w kąciku CD32 gry wchodzą w skład zestawu GRANDSLAM COLLECTION, który został przygotowany i wydany na CD32 przez firmę GRANDSLAM we współpracy z grupą RASPUTIN. Dobór pozycji jest bardzo ciekawy, w sam raz dla gracza szukającego kilku porządnych gier za niewygórowaną cenę.

Pierwsza w zestawie jest BUMP&BURN – znana jest przede wszystkim najstarszym uczestnikom komputerowego szaleństwa. B&B zalicza się do gatunku wyścigów samochodowych odbiegając nieznacznie od stereotypu wypracowanego przez klasyków. Tu położono nacisk na komiksową grafikę, wzorowaną na znanej kreskówce Hanna-Barbera pt. WACKY RACERS. Zamiast zwykłymi samochodami z ludźmi za kierownicą, ścigasz się dziwacznymi bolidami, które kierowane są przez zwierzęce załogi. Cała otoczka, łącznie z szatą graficzną również utrzymuje klimat dobrej kreskówki.

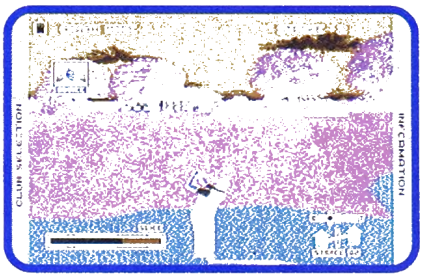
W sumie mamy do przejechania dziewięć bombowych odcinków specjalnych. W każdym zobowiązani jesteśmy zająć jedno z pierwszych miejsc, gdyż tylko takie premiowane jest awansem do następnego etapu. W czasie jazdy musimy mieć oczy szeroko otwarte. Na drodze jest kupa przeszkód, groźnych konkurentów i bonusów do zebrania. Po przejechaniu każdego etapu jest możliwość zakupienia w sklepie osprzętu usprawniającego samochód i oczywiście dopałek. Jeśli macie drugiego pada bądź joya, to grajcie w dwie osoby. Wówczas ekran dzieli się na pół, a zabawa zyskuje na atrakcyjności.

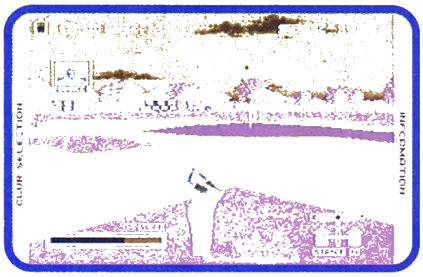




Wicik

Zestaw GRANDSLAM COLLECTION dostarczył Clock





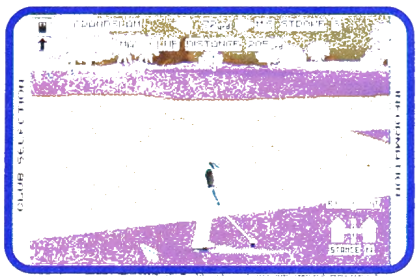
NICK FALDO'S GOLF

Po wyczerpujących zmaganiach na torze wyścigowym, mamy szansę rozrywki w grze dżentelmenów. Jest to bodaj jedyna tego typu produkcja na CD32 firmowana nazwiskiem takiej sławy jak Nick Faldo.

Chyba jednak zapomiano, że część graczy nie ma zielonego pojęcia o golfie. Poziom trudości odbiera przy pierwszym podejściu całą przyjemność z walenia w kauczukową piłeczkę. Nie sposob wywalczyć nawet drobnego punktu. Ratuje dopiero opcja treningowa, która pozwala na uczestnictwo w zestawie ćwiczeń, czyniących z zupełnego leszcza prawdziwego lewara.

Gdy przebrniemy przez warstwę treningową, możemy zmierzyć się z gronem mistrzów. Pojedynki odbywają się na kilkunastu rozbudowanych torach. Wszystkie mają mnóstwo przeszkód w postaci gęstej roślinności, zmiennego ukształtowania terenu. Do dyspozycji jest standardowy zestaw kijów, którym wykonuje się pełen zestaw uderzeń. Grafika jest bardzo ładna, zawiera mnóstwo detali. Wtóruje jej interesujący dźwięk oraz digitalizowane okrzyki golfistów i kibiców. Po opanowaniu wszystkich technik, sposobów uderzeń i zaznajomieniu się z torami to już zupełnie co innego – czysta przyjemność.

Wicik

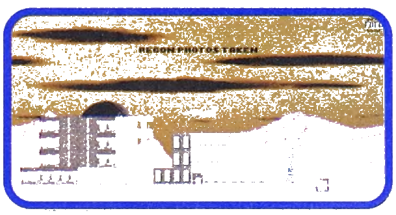


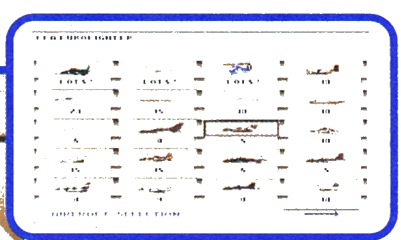
JETSTRIKE

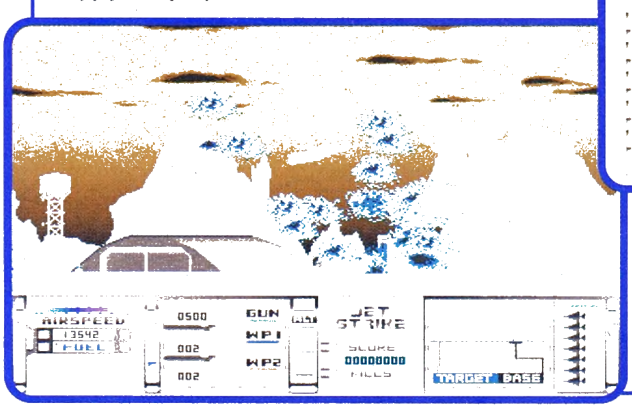
Świetną odmianą od wyjących silników i palonych gum będzie z pewnością ta strzelaninka opisana w SS'26. Przeznaczona ona jest dla jednego gracza zakochanego w operacjach militarnych rozgrywających się w przestworzach.

JETSTRIKE składa się z kilkudziesięciu etapów. Przed rozpoczęciem każdego zostajesz poinformowany o celu danej misji. Polegają one na zniszczeniu konkretnego budynku, uratowaniu rozbitka czy zestrzeleniu eskadry wrogich samolotów. Do dyspozycji masz aż 60 maszyn latających w postaci – myśliwców, bombowców, smoków, śmigłowców i lotnisków. Każda maszyna posiada charakterystyczne uzbrojenie i możliwości techniczne, które ograniczają sposób lotu i ilość amunicji zabieraną na pokład.

Specyfika lotu wymaga od ciebie podejścia podobnego jak w klasycznych symulatorach. Aby np. wznieść się w powietrze, musisz wystartować, odpowiednio operować ciągiem, w powietrzu schować podwozie, a na sam koniec zwinnie wylądować na lotnisku.



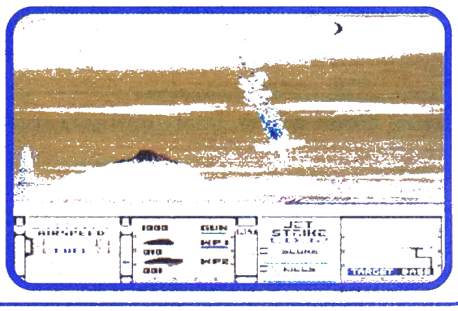


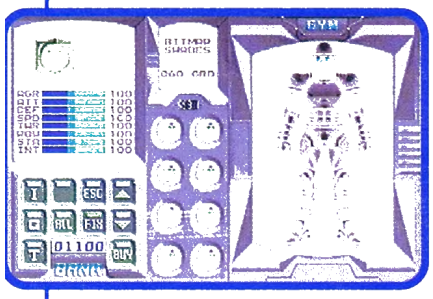


Poziom szaty graficznej jest dobry. W porównaniu do wersji Amigowych jest nawet kilka zmian na lepsze. Przede wszystkim ulepszoną grafikę, jeszcze bardziej efektowne wybuchy, płynniejszą i szybszą animację oraz bogatszy garnitur efektów dźwiękowych. Najważniejsze, że gra prędko się nie nudzi.

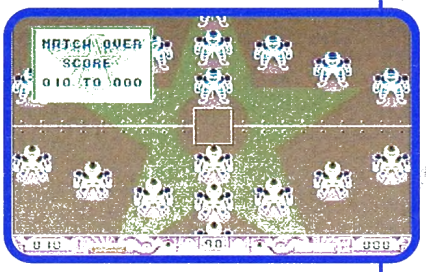
Wicik

Amunicja, paliwo i stan techniczny maszyny ulegają zużyciu, w związku z tym twa uwaga zostaje dodatkowo obciążona licznymi wskaźnikami.





SPEEDBALL 2



SPEEDBALL 2 była jedną z pierwszych gier na Amigę. Od razu stała się przebojem, pozostając do dziś kultową pozycją. Po kilku latach doczekała się zasłużonej reedycji na CD32, z kilkoma zasadniczymi zmianami na lepsze, wymuszonymi przez większe możliwości techniczne konsoli i wymagania rynkowe.

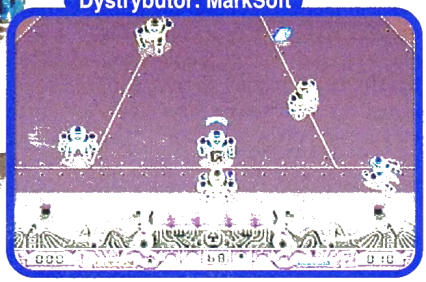
Gra ma bardzo ciekawe i oryginalne zasady. Jest odmianą piłki ręcznej z elementami rugby, footballu amerykańskiego, hokeja i wolnej amerykanki. Twoim zadaniem jest pokonanie przeciwnika na boisku ogrodzonym bandami, poprzez zdobycie większej ilości punktów. Punkty zdobywa się strzelając bramki, uderzając piłką w przeznaczone do tego miejsca i poprzez zmasakrowanie zawodnika drużyny przeciwnej. Najlepiej punktowane i zarazem najłatwiejsze do uzyskania są bramki. Suma punktów po strzeleniu gola może zostać zwiększona, dzięki umiejętnemu pozapalaniu lampek umieszczonych po obu stronach boiska. Do wygrywania meczów niezbędne są: umiejętność zdobywania goli, taranowania przeciwnika i małpia zwinność w operowaniu padem lub joyem.

Do wyboru mamy kilka wariantów gry. Pierwszy to gra przeznaczona dla jednego gracza, gdzie można rozegrać kilka sezonów w lidze, puchar, puchar i ligę razem, stać się managerem drużyny lub poćwiczyć bez zobowiązań. W opcji dla dwóch graczy rozgrywa się kilka meczy, które rozstrzygają czy ty jesteś najlepszy, czy twój kumpel.

Gra posiada parę elementów wykraczających poza ramy sportowej walki. Są nimi zbieranie kapuchy i dopałek leżących na boisku. To podstawa dla odnoszenia dalszych sukcesów. Gdy dozbroimy ekipę w szybkim czasie, to mamy szansę stworzyć najlepszy team, któremu nikt w lidze nie jest w stanie się oprzeć. Nawet fenomenalne umiejętności strzeleckie nie są w stanie pokonać drużyny, która przewyższa nas siłowo, szybkościowo i jest bardziej agresywna.

Wicik

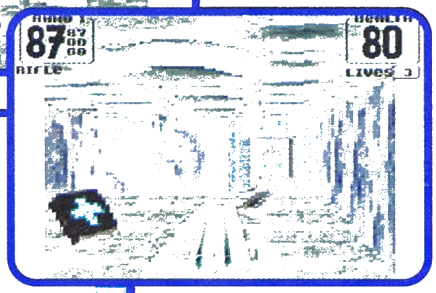
Dystrybutor: MarkSoft

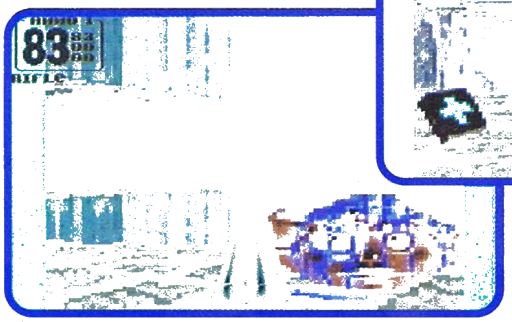


BITMAP BROTHERS'95, Ocena: 90%

FEARS

Manyk Ltd '96 Ocena: 40%





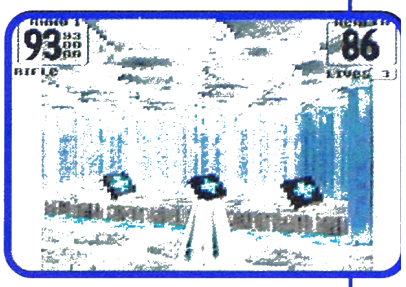
Mniej więcej rok temu gra FEARS ukazała się na Amigę 1200. Były to jeszcze czasy gdy na rynku nie mieliśmy BREATHLESS, NEMAC 4 i KILLING GROUNDS. Większość Amigowców jarała się tą grą na maksa, bo nie miała zbyt dużego wyboru. Obecnie, gdy konkurencja jest spora (mam na myśli Amigę) propozycja w postaci „Strachów" wydaje się być mało interesująca. Dlaczego? Zaraz was przekonam.

FEARS jest strzelaniną 3D stworzoną na wzór nieśmiertelnego DOOM. Twoim zadaniem jest zgładzenie obłąkanego naukowca, który dokonuje eksperymentów na ludziach. Dr Bloodhart, bo o nim mowa, jest wysokiej klasy specjalistą w dziedzinie inżynierii genetycznej. Jednak wiedzę jaką posiadł wykorzystuje przeciwko rasie ludzkiej, bowiem dokonuje na niej straszliwych eksperymentów. Aby zmierzyć się oko w oko ze świrem musisz przebrnąć przez 30 zróżnicowanych poziomów ostrego strzelania. Na drodze cały czas będziesz spotykał agresywne mutanty doktorka. Bestie są piekielnie szybkie dlatego nie pozwól sobie na moment dekoncentracji.

Do rozwałki wykorzystujesz sześć rodzajów broni. Na początku posiadasz oczywiście tylko kosałkę i dwururkę. Reszta ekwipunku jest ukryta w dalszej części gry.

Sterowanie postacią, przełączanie broni i uaktywnianie superprzydatnej mapy zostało doskonale rozplanowane na padzie. Jest to bardzo istotny element wpływający na przyjemność grania.

Gorzej prezentuje się kwestia szybkości działania programu i grafiki. Teksturowany świat w FEARS wypada dosyć blado na tle innych gier. Jest mało zróżnicowany, monotonny i zostaje wyświetlony przez gigantyczne i obrzydliwe piksele 2x2. Ściany, podłogi, pomieszczenia są bez wyrazu w przeciwieństwie do interesujących bestii. Z początku ich wygląd zewnętrzny bardzo śmieszy, bo przypominają napompowane ludziki. Po pewnym czasie gdy oderwiesz się od rzeczywistości, wymalowana na ich twarzy wściekłość spowoduje, że zaczną ci po karku przebiegać dreszcze – szczególnie gdy w asyście dosyć przeciętnych sampli zaczną ginąć od twoich precyzyjnych strzałów, wydając obrzydliwe odgłosy. Z wyjątkiem tych odgłosów o dźwięku nic dobrego nie można powiedzieć.

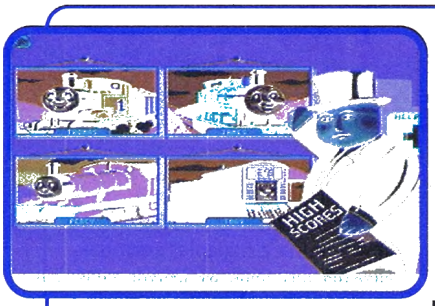


Te drobne wady, które przed chwilą wymieniłem to nic w porównaniu z szybkością działania programu, która jest identyczna jak na Amidze 1200. Szkoda, że programiści nie pomyśleli o wykorzystaniu kości Aikiko, na której FEARS dostałby skrzydeł. Anemia gry jest szczególnie odczuwalna, gdy poruszamy się w okolicach przepaści, bowiem jeden niestrożny ruch może skończyć się wpadnięciem do dołu z lawą. Niewygodne jest również celowanie. Za przykład podam sytuację, w której zostałem zaatakowany przez kilku wrogów. Zanim odpowiednio wycelowałem i zgładziłem wszystkich stan mojej energii zmniejszył się o połowę. Fajnie co? Wszystkiemu winna jest skokowa animacja!

Wicik

Dystrybutor: MarkSoft

THOMAS PINBALL



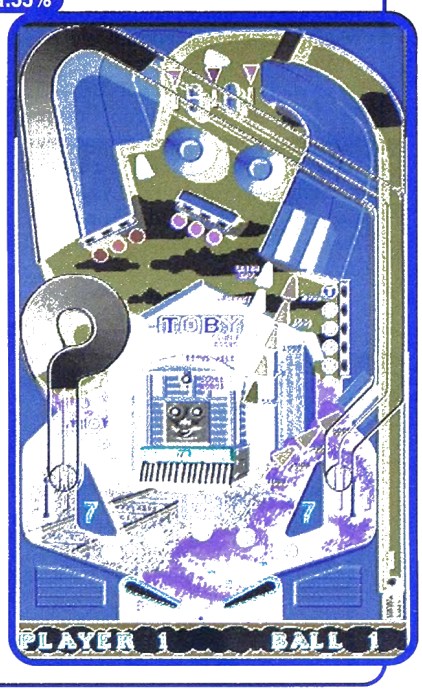
Film o ciuchci Thomas i jej kumplach znany jest każdemu angielskiemu dzieciakowi. Cieszy się on tam sporą popularnością. Na tej podstawie grupa ALTERNATIVE SOFTWARE postanowiła wydać pinballa przeznaczonego dla dzieci. Autorzy przygotowali cztery stoły, których tła stanowią roześmiane mordki kolejek torowych. W efektach dźwiękowych i muzyce poszli jeszcze dalej, bowiem zastosowali znane z serialu odgłosy. W sumie tworzy to bardzo ciepłe i sympatyczne środowisko. Przed wyborem stołu mamy możliwość skonfigurowania kilku opcji w postaci liczby dostępnych kulek i wyboru jednego z trzech poziomów trudności.

Samo granie jest dosyć miodne, jednak posiada kilka wad. Zasadniczą jest toporne poruszanie się łapek, którymi niezmiernie ciężko jest wykonać soczyste uderzenie. Przez to gra się głównie w dolnych partiach stołu. Generalnie stoły nie posiadają zbyt wielu miejsc do punktowania. Wszystko kończy się na dwóch-trzech rampach i kilku lampkach do zapalenia. Być może jest to słuszny zabieg, który dzieciakom ma ułatwić grę. Z doświadczenia jednak wiem, że im więcej się dzieje i gdy coś błyszczy i wybucha, to dzieciaki piszczą z radości. Pewnie co kraj to obyczaj.

Na uwagę zasługuje doskonałe rozplanowanie obsługi gry na padzie. Najważniejsze jest przyporządkowanie łapek dwóm najdłuższym przyciskom pod palcami wskazującymi. Dzięki temu udogodnieniu można grać godzinami bez odczuwalnego zmęczenia (niestety, pad w CD32 to pomyłka).

Wicik

Alternative Software '95, Ocena:55%



Dostarczył: Eureka